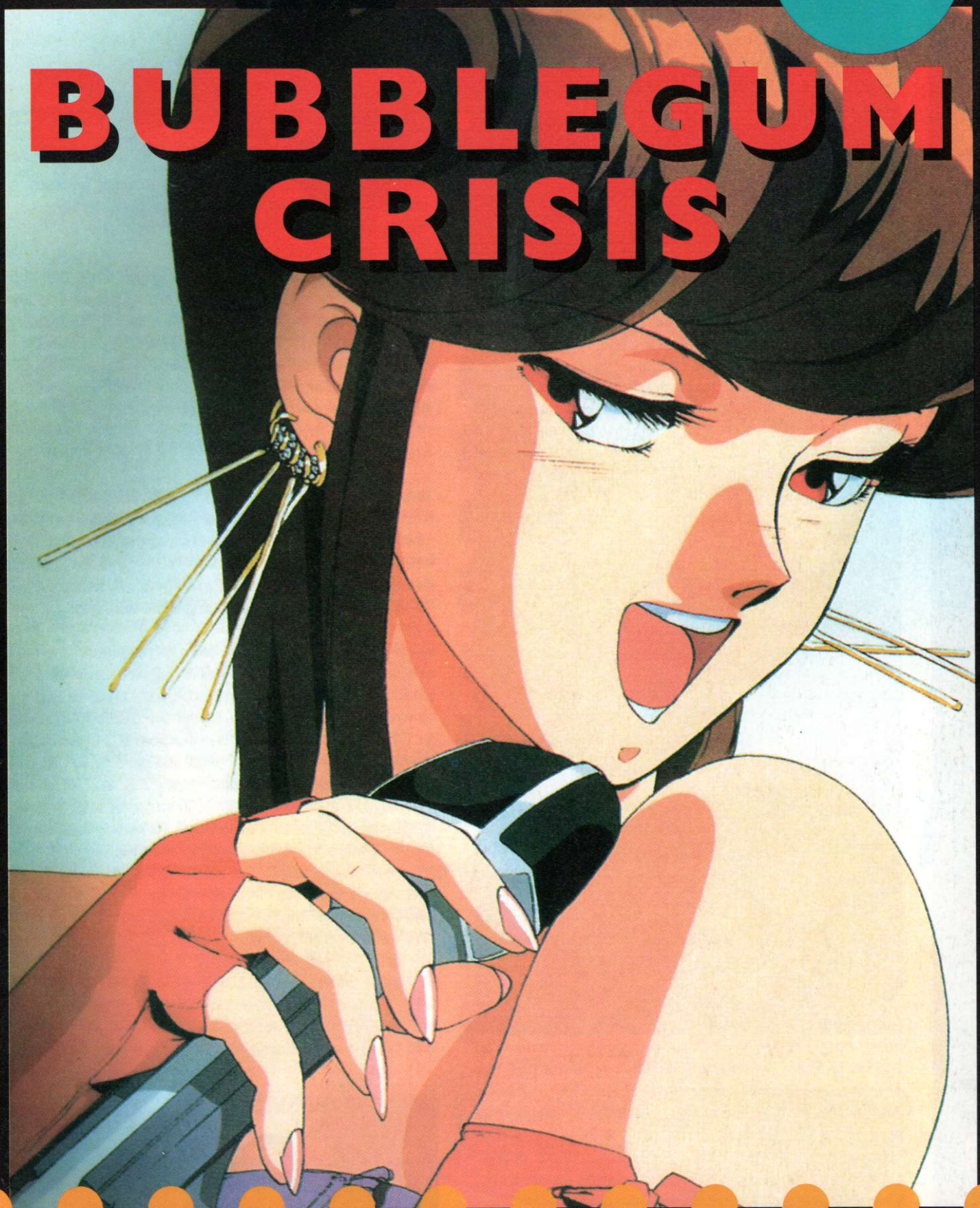
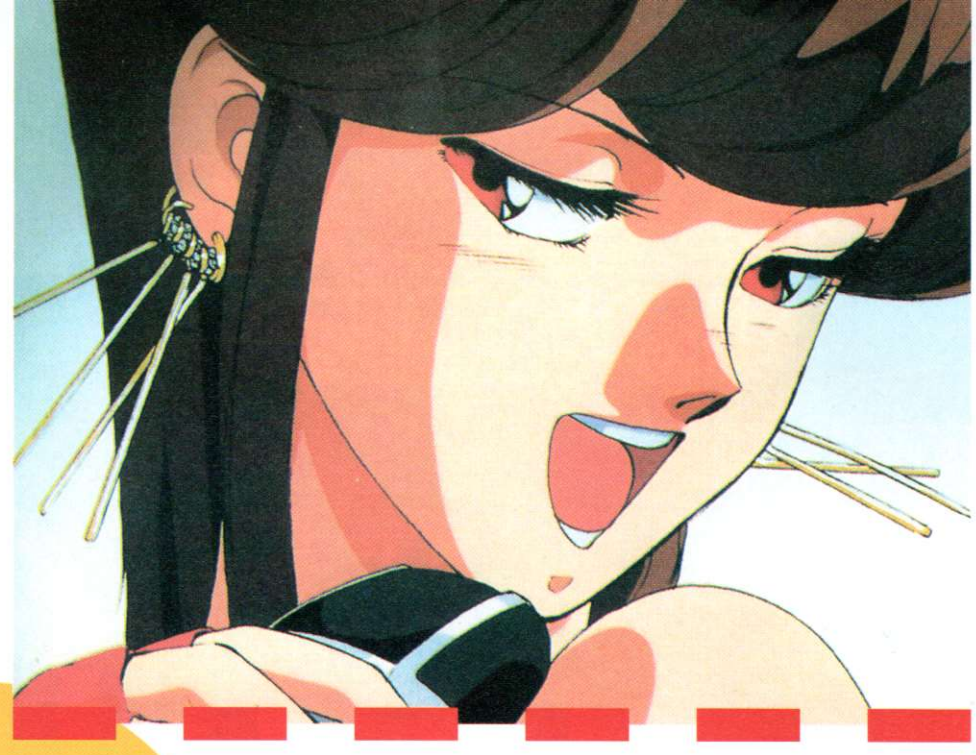
MANGA manía

5

BUBBLEGUM CRISIS



bubblegum crisis



La historia se centra en el año 2032, en MegaTokyo, una ciudad similar a las visiones futuristas que Ridley Scott presentó en Blade Runner. Esta ciudad, con 23 millones de habitantes, es el corazón de la industria, la cultura, la información y los conflictos del mundo industrializado.

Años atrás, en el 2025, se produjo un gran terremoto en Tokyo. Tras la catástrofe, una corporación resurgió de las cenizas y logró convertirse en una de las más importantes del mundo. Su nombre es Genom y es el líder en un mundo dominado por las corporaciones. Después del terremoto que asoló Tokyo, Genom se comprometió a reconstruir la gran urbe. La implicación de Genom (directa o indirectamente) en las actividades del nuevo Tokyo (MegaTokyo) supone un control casi absoluto de esta megalópolis. Sin embargo, el imperio Genom no se limita a MegaTokyo, otras grandes áreas metropolitanas son parte de su vasto dominio: Berlín, Moscú, Londres, París, Illinois-Chicago y Sidney.

Las vertientes financieras y comerciales de Genom van desde las actividades inmobiliarias hasta la fabricación de periféricos para toda clase de ordenadores y componentes electrónicos, de cuyo campo es líder en ventas y producción. Sin embargo, es en el apartado tecnológico donde esta supercorporación ha logrado sus mayores avances "científicos". Genom es la primera industria que ha desarrollado con éxito la fabricación en serie de unos androides dotados de inteligencia artificial llamados Boomers.

Por supuesto, todo esto es muy beneficioso para la nación japonesa. Los propios dirigentes del país se han convertido en marionetas de Quincy, presidente de Genom. Bajo una imagen de honorabilidad y honestidad, Genom dirige el destino de buena parte del mundo civilizado. Sin embargo, sus tentáculos no llegan a todas partes. Para lograr sus objetivos más oscuros, Genom utiliza una versión peligrosa y muy poderosa de los androides Boomers, que llegan donde no puede hacerlo directamente la corporación. Una y otra vez, los Boomers son enviados para realizar las misiones más temerarias y arriesgadas.

Para combatir esta terrible amenaza, el gobierno japonés ha creado un cuerpo especial de élite, la A.D. Police, especializada en dar caza a los Boomers criminales. Sin embargo, la tecnología de los androides, muy superior a la de la policía, causa estragos entre sus filas. Es entonces cuando actúan las Knight Sabers, cuatro chicas enfundadas en poderosas armaduras que, a cambio de muchos millones de yenes, realizan cualquier trabajo. Sus clientes suelen ser, por lo general, políticos, militares, industriales, e incluso la mismísima corporación Genom, que intenta mantener alejadas a las Knight Sabers de sus turbios negocios.

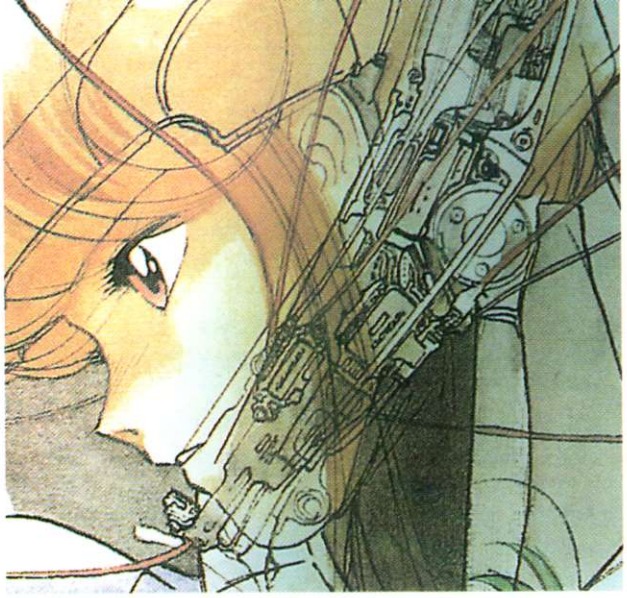
Las cuatro integrantes de las Knight Sabers son: Priss Asagiri, Celia Stingray, Linna Yamazaki y Nene Romanova. En el pasado, el padre de Celia fue uno de los científicos más importantes del imperio Genom. Gracias a sus conocimientos, las Knight Sabers han logrado desarrollar unas armaduras de combate casi invencibles. A lo largo de la serie, las Knight Sabers tendrán la oportunidad de enfrentarse a Genom, a su presidente (Quincy) y al más poderoso de los Boomers.

La obra

Realizada en 1987 por los estudios Toemi (Toshiba/Emi) y Artmic/Youmex, la serie de OVA's de **Bubblegum Crisis** cuenta con un creador original llamado Toshimichi Suzuki, presidente de la Artmic, una pequeña compañía dedicada a la producción y creación de OVA's. Los personajes y parte de los diseños mecánicos fueron realizados por el no menos conocido Kenichi Sonoda (**Gall Force**, **Wanna-be's**, **Riding Bean**, **Mospeada**).

La aparición de **Bubblegum Crisis** causó un gran impacto en el mercado de los OVA's. Esta fabulosa serie cyberpunk marcó el camino a seguir, primero en Japón, luego en Estados Unidos (donde ha llegado a convertirse en una serie de culto) y, finalmente, en buena parte de Europa. Gran parte del éxito se debe a la innovadora puesta en escena, con un argumento muy fresco y moderno que consigue absorber por completo la atención del otaku. La historia (del año 2032 al 2033) muestra un mundo deshumanizado, con la presencia casi omnipotente de la tecnología como centro de toda actividad futura. Todo el entorno y la atmósfera son de marcada tendencia cyberpunk, género inspirado por el escritor William Gibson, creador de mundos futuros dominados por la cibernética y la decadencia. Otro de los mitos que ha marcado a **Bubblegum Crisis** ha sido Blade Runner, cuyos inolvidables replicantes son una clara inspiración de los modelos de Boomers.

De los trece OVA's previstos inicialmente, sólo ocho fueron realizados antes de que la producción pasara a manos de Polydor debido a problemas financieros. Bajo una nueva dirección y un nuevo nombre (**Bubblegum Crash**) la serie emprendió caminos diferentes. Esta modificación la



acusaron especialmente los tres únicos OVA's de **Bubblegum Crash**, ya que los guiones perdieron coherencia, todo lo contrario de **Bubblegum Crisis**, una de las mejores series de los años ochenta y noventa.

MAS ALLÁ de bubblegum crisis

El mundo de **Bubblegum Crisis** no se limita solamente a los episodios. Existen en el mercado dos OVA's de videoclips con las canciones de la serie. Uno es HURRICANE LIVE 2032, en el que destaca de manera especial Konya wa Hurricane, canción emblemática de la serie que aparece al principio del primer OVA. El otro se titula HURRICANE LIVE 2033-Tinsel City Rhapsody, con más videoclips e imágenes de animación. Además, también se registran canciones interpretadas en directo por las cantantes de la serie.

El mundo de las Knight Sabers también aparece en **A.D. Police**, un manga (que también conoce su versión en OVA) protagonizado por Leon McNichol, personaje secundario en **Bubblegum Crisis** y que ahora se convierte en protagonista de la serie, ambientada en los años inmediatos a la aparición de las Knight Sabers y al debut de Leon como miembro de la A.D. Police. El manga fue creado por Tony Takezaki, conocido por otra obra cyberpunk, **Genocyber**. Sin embargo, **A.D. Police** se halla más próxima a Blade Runner, consigue ser algo más "realista" y alcanza un tono más elevado de violencia, si se compara con **Bubblegum Crisis**.

Los autores

Los principales responsables de la creación y éxito de **Bubblegum Crisis** fueron dos de los componentes del cuerpo técnico: Toshimichi Suzuki y Kenichi Sonoda. El primero es el creador de la serie y autor de buena parte del argumento. Hasta entonces, era conocido por haber trabajado en Tatsunoko, donde dirigió el proyecto de la película **Technopolice 21C**. Tiempo después llegó a la presidencia de Artmic y empezó a tratar argumentos sobre mundos futuros que luego encontraríamos en **Gall Force**, **Megazone 23** y **Gaiarth**. Uno de sus mejores trabajos consistió en la adaptación para Bandai de una de las obras maestras del Cyberpunk japonés, **Genocyber**. Kenichi Sonoda es asiduo colaborador de Artmic (**Wanna-be's**, **Gall Force**). Con **Bubblegum Crisis** consiguió uno de los mayores éxitos de su carrera como creador de personajes. De igual manera, sus diseños mecánicos también se hicieron notar en los OVA's.

conceptos y personajes

PRISS ASAGIRI: Personaje central de **Bubblegum Crisis** y motor de las Knight Sabers. Su "trabajo" como mercenaria no le impide dedicarse a sus dos aficiones favoritas: las motos y el rock. Se dedica a cantar de vez en cuando con su propio grupo. Su gran habilidad en el manejo de las armaduras y su carácter agresivo la convierten en la más peligrosa de las cuatro guerreras.

CELIA STINGRAY: Líder de las Knight Sabers. Su padre, antes de morir a causa de las maquinaciones de Genom, le dejó el diseño para la construcción de las armaduras de combate. Muy razonable y con un carácter aparentemente tranquilo, Celia es el contrapunto ideal a la rebelde cantante Priss.

LINNA YAMAZAKI: Profesora de aerobic y reclutada por Celia tras haber fracasado en una importante prueba de ballet. Combina el aerobic con el tiempo prestado a su alter ego de Knight Saber. Linna es una rompecorazones y aporta el toque femenino al grupo.

NENE ROMANOVA: Miembro de la A.D. Police y Knight Sabe. Acaba de salir de la academia y con tan solo 18 años ya es una experta en ordenadores. Aunque demasiado romántica e infantil, suple sus carencias agresivas con una buena dosis de idealismo.

LEON McNICHOL: Oficial de la A.D. Police y desafortunado protagonista en sus encuentros con los Boomers. Aunque algo inconsciente, siempre intenta hacer bien su trabajo. Es un ferviente admirador de la cantante Priss, pese a que ella no parece muy interesada en sus acciones heroicas.

QUINCY: Dueño absoluto de Genom, tiene como meta definitiva el control absoluto del mundo. No le importa sacrificarse si así consigue ver realizado su máximo deseo. La fabricación en serie de los Boomers y los oscuros designios para los que son utilizados le han dado el poder necesario para empezar a soñar con su objetivo.

BOOMERS: Con el espectacular avance tecnológico acontecido a principios del siglo XXI, llegaron los androides que suplían a los hombres en las tareas más penosas: inspección de las fosas marinas, investigación en las bases orbitales... Poco a poco, los modelos se fueron perfeccionando hasta llegar al Boomer, un robot biomecánico construido en exclusiva por las industrias Genom. Los nuevos prototipos son utilizados por la compañía para conseguir sus malvados propósitos (el control del mundo entre otros). Existen Boomers de asalto y combate (unos auténticos monstruos), de aspecto humano (similares a los replicantes de Blade Runner), así como otros modelos útiles para cualquier uso imaginable.

La serie **Bubblegum Crisis** es una de las mejores adaptaciones del espíritu cyberpunk. La atmósfera que se respira, el ambiente, las grandes megalópolis y un futuro sombrío y nada esperanzador hacen de los ocho OVA's una de las sagas más épicas y a la vez más inquietantes de los últimos años. Todo ello ha convertido a **Bubblegum Crisis** en una obra de culto e imprescindible para todo buen aficionado al animé.

próxima entrega:

El concepto cyberpunk es el denominador común que presentan un nutrido grupo de mangas, es decir, un mundo situado en un indefinible futuro de decadencia donde la podredumbre y la violencia conviven con la más avanzada tecnología.

Sin embargo, se hace difícil intentar encajar este estilo dentro del mundo del manga clásico, ya que en éste hay toda clase de temas: amor, deporte, guerra, vivencias domésticas, terror, ciencia ficción, que por otro lado son los más habituales en el cine y la literatura, dos de las influencias más importantes en el manga. Quizás de la mezcla de ciencia ficción y violencia con la tecnología ha surgido este estilo cyberpunk, que se ampara en las nuevas corrientes de moda entre la juventud. De hecho, el *look* de los personajes no es demasiado difícil de encontrar entre ciertos grupos de adolescentes, paseando por las calles de las grandes metrópolis .

Sociedades al borde de la catástrofe, donde la tecnología ha terminado por destruir a sus creadores (como ya nos mostrara en *Metrópolis* Fritz Lang), mundos sin leyes, motos y vehículos convertidos en extraños artefactos que atraviesan desiertos polvorientos a toda velocidad al estilo *Mad Max*, o enormes metrópolis postnucleares en las que ocurren misteriosos y sobrenaturales sucesos como en *Blade Runner* son la base del cyberpunk.

En el cyberpunk cabrían muchísimas referencias o ideas extraídas de una sociedad llena de amenazas nucleares y de desastres ecológicos como la actual. Quizás este concepto no esté tan lejos de la realidad como creemos o como en el fondo nos gustaría creer.

obras que han marcado la historia del cyberpunk

La obra considerada el símbolo del cyberpunk por excelencia es conocida sobradamente por todos y alabada y admirada por los entendidos. Se trata sin lugar a dudas de **Akira**, la obra cumbre de Katsuhiro Otomo, y un auténtico clásico de su género.

Cyberpunk en todos los sentidos, **Akira** recoge la mayor muestra de símbolos relacionados con este tema: las drogas, la enorme metrópolis donde el crimen y la delincuencia se convierten en un verdadero azote social, las bandas callejeras, las motos supermodernas, la violencia gratuita y las luces de neón. Todos ellos símbolos del estilo que marca la generación de los futuros jóvenes.

Akira, alabada por propios y extraños, llegó a Europa reseñada por el gran dibujante francés Moebius, que ya había abordado el tema anteriormente en su saga del **Incal**, con guión de Jodorowsky. En el cómic europeo y americano podemos encontrar alguna que otra muestra del cyberpunk, pero fue en Japón, país de las grandes metrópolis y la tecnología más avanzada del mundo, donde tuvo su auge y desarrollo.

Quizás esa clara visión del futuro venga determinada por los autores –en contacto permanente con el progreso– pero lo cierto es que las características sociales y económicas de Japón convierten a este país en el punto de origen lógico de todos estos temas.

Si **Akira** es una obra pesimista, con una ambientación catastrófica y un interesante tono épico, las obras de Masamune Shirow presentan un enfoque totalmente distinto. Divertidas y dinámicas, las obras de este autor han cautivado a miles de lectores de todo el mundo, muchos de ellos convertidos en auténticos fans. Las historias de Shirow, vertiginosas y a veces incomprensibles para el lector, tienen extrañas estructuras argumentales y, como en el caso de **Dominion**, la historia se reduce a una loca persecución salpicada de gags y con diversas subhistorias. Sin embargo, su obra más madura y popular es **Appleseed**, con un argumento mucho más elaborado y haciendo gala de un gran conocimiento tecnológico. Shirow crearía con esta obra a dos de sus personajes más emblemáticos, tanto en su obra como en el mundo del cyberpunk: la inteligente y seductora Deunan y su acompañante, el androide Briaeros. El argumento contiene humor, mucha acción, mensajes subliminales y un trasfondo político interesante.

Existe una curiosa variante dentro de este cyberpunk. Habitualmente entre todos estos mundos del futuro, llenos de aparatos electrónicos de última generación y de violencia, hay siempre algún que otro fenómeno extraordinario o infrecuente. En **Akira** fueron los mutantes con sus poderes mentales, en **Hokuto no Ken** el poder de la concentración, y en **Silent Möbius** Kia Asamiya nos habla de entes paranormales, espíritus y posesiones sobrenaturales.

Silent Möbius es, ciertamente, un tipo de cyberpunk acelerado. Se trata de una mezcla de manga de acción policíaca con una especie de Cazafantasmas, pero más serio. Su protagonista, Katsumi Liqueur, también es uno de los personajes emblemáticos dentro del mundo del cyberpunk.

Con un dibujo impecable, Kia Asamiya nos sumerge de lleno en una historia de terror místico: monstruos, demonios y apariciones, plasmado todo ello en unos dibujos espectaculares, llenos de efectos visuales y una elegante sencillez de línea.

Dentro del cyberpunk más clásico cabría destacar a aquellos mangas dedicados a las grandes corporaciones y a los robots, de argumento acelerado y contrastes violentos. Dentro de este apartado **Bubblegum Crisis**, **Genocyber** y **AD Police** son las obras más emblemáticas.

Quizás la de mayor éxito sea **Bubblegum Crisis**, de Kenichi Sonoda, uno de los autores más afamados dentro de este fenómeno y que supo dar a esta obra un encanto especial. Sonoda, con gran ingenio, mezcla chicas bonitas con robots espectaculares. El plato principal ya está servido, ahora sólo hace falta aderezarlo con los ingredientes adecuados: grandes corporaciones y mentes artificiales poderosas. **Bubblegum Crisis** funciona por sí sola.

Genocyber y **AD Police** son las aportaciones a este terreno del consagrado autor Tony Takezaki. Si **Bubblegum Crisis** es la dureza de los robots junto al encanto de las "muñecas" del manga, las obras de Takezaki son la tecnología y las corporaciones en su vertiente dura y combativa. Aquí la belleza reside en el diseño de las máquinas y en la fuerza de la acción, mientras los personajes están al servicio de la tecnología. Su desarrollo es muy similar: el futuro incierto de unas ciudades destruidas donde la justicia no tiene sentido y en el que la aparición del robot vengador marcará la trayectoria del argumento.

Cabe destacar que dentro del manga cyberpunk de robots hay una clara excepción, una obra con brillo propio dentro del firmamento del cómic postnuclear: **Alita, Angel de Combate**, uno de los mayores éxitos. Con un guión interesante y un dibujo excelente, el autor Yukito Kishiro urde una trama en la que una encantadora muchacha-robot, creada por un científico a partir de restos encontrados, se convierte en una vengadora contra su propio creador.

Cyber City Oedo 808 es una variación del clásico tema de los convictos que a cambio de misiones suicidas ven reducidas sus penas de cárcel. Aquí, un equipo de tres criminales hi-tech son reclutados para detener a delincuentes computerizados y amenazas similares. Sobre una idea de Yuzo Mitsuki, la realizadora Mad House crea una de las mejores aproximaciones al cyberpunk.

Shinya Tsukamoto es el responsable de una de las visiones más crudas realizadas sobre el cyberpunk. Obviamente se trata de **Tetsuo**, una película de imagen real, rodada en blanco y negro (Super 8), y cuya historia se centra en la extraña conexión entre dos hombres que tras un accidental encuentro empiezan a mutar convirtiéndose en monstruos de carne y metal. Más adelante llegaría **Tetsuo II**, una secuela en color que perdería parte de su frescura y originalidad, aunque aportaría detalles interesantes.

Dentro de los mangas con protagonistas convertidos en robots también destaca **Xenon**, del genial autor Masaomi Kanzaki. Es una obra entretenida, con toques de humor y un dibujo que a veces puede ser tierno y otras duro y espectacular. La habilidad del autor con el pincel se hace patente en sus aguadas y en las sombras de los personajes; el resultado final es un deleite para la vista. El argumento es brillante y tiene mucha fuerza, con lo que "engancha" al lector hasta el final.

Hay muchas más obras, entre ellas **Grey** de Yoshihiro Tagami y **Compiler** del renombrado Kia Asamiya, que tienen reservada su pequeña parcela en la historia del cyberpunk, un estilo surgido de la novelística y que cada día está más presente en el cine y en el cómic, a la vez que experimenta una inestimable evolución.

El cyberpunk es un nuevo caso de asimilación de la cultura japonesa. La absorción de unas señas de identidad que los japoneses asimilan y más tarde transforman, en su justa medida, para que el resto del mundo las acepten. Esta asimilación afianza aún más al cyberpunk, que salta de las clásicas novelas de William Gibson al cine, al animé, al manga, a los videojuegos y a los juegos de rol, y demuestra que es uno de los géneros a tener en cuenta en el futuro.

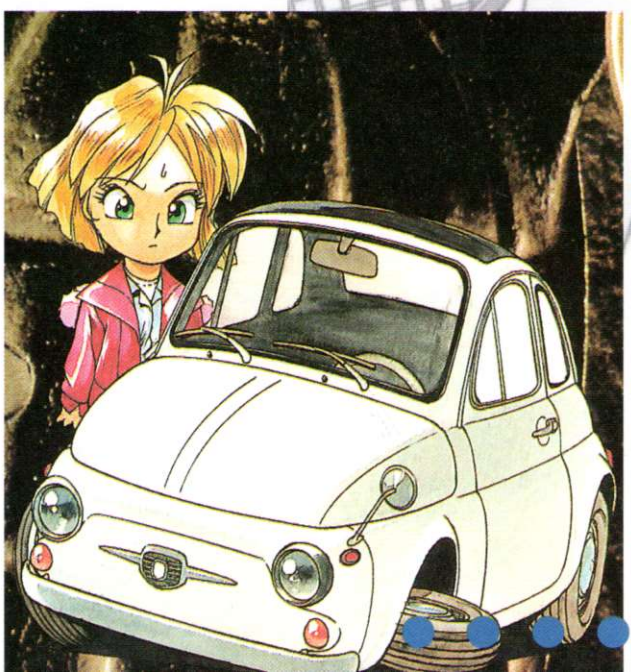
kenichi sonoda

Kenichi Sonoda es actualmente, junto a Haruhiko Mikimoto (**Macross**, **Orguss**, **Gunbuster**), uno de los profesionales del manga y la animación con más personalidad, especialmente en lo que se refiere al diseño de personajes. Su prolífica carrera se centra básicamente en el animé, terreno en donde se dio a conocer tras haber iniciado su debut como profesional. El éxito le llegó relativamente pronto, ya que Sonoda es uno de los diseñadores más jóvenes comparados con otras celebridades.

Kenichi Sonoda nació en 1962 y ya desde muy joven su afición por la creación de personajes se hizo patente. Su primer trabajo profesional se produjo a principios de los ochenta, cuando Sonoda apenas contaba con 20 años. Se trató de la creación de dos personajes promocionales para una linea de juguetes: Neko Mimi (Mimi la gata) y Combat Joe, un super GI femenino. A comienzos del año 1985 entró en Artmic, compañía especializada en la realización de OVA's que se dio a conocer ese mismo año. Sonoda se inició diseñando los personajes para el OVA **Wanna-be's**, la historia de dos chicas un tanto alocadas y excéntricas en el mundo del wrestling. Pese a todo, **Wanna-be's** tuvo una discreta acogida por parte del público. Al año siguiente creó los personajes para una saga que iba a marcar una época dentro de la animación, **Gall Force: Eternal Story**.

En el año 1987 a Sonoda se le encargó el proyecto de diseñar nuevos personajes para una serie de OVA's con sabor cyberpunk. Todo empezó en los estudios Toemi (Toshiba/Emi). Video Artmic/Youmex tenía la intención de lanzar al mercado un nuevo animé, **Bubblegum Crisis**, por iniciativa del presidente de Artmic, Tashimichi Suzuki. El equipo creador fue elegido desde el primer episodio, dejando la realización del diseño a Sonoda. Finalmente, **Bubblegum Crisis** fue un éxito y los dos primeros episodios salieron a la venta el mismo año. Además, la serie se alargó hasta un total de 13 episodios, que al final nunca vio la luz en su totalidad.

En efecto, debido a problemas internos de Artmic, los derechos de explotación de la serie fueron cedidos a Polydor y los esfuerzos se centraron en **Iczer-I** y **Gall Force**. Bajo un nuevo nombre –**Bubblegum Crash**–, la serie continuó en una línea diferente a la que en un principio había impuesto la realizadora Artmic. El cambio de rumbo afectaron excesivamente a las dos series, llegando a realizarse sólo tres nuevos episodios. En ellos, Sonoda no participó; en aquel momento su interés se dirigía hacia otros proyectos.



En 1989, Artmic lanzó su nueva producción para el mercado del OVA, **Riding Bean**, en la que Sonoda, además del diseño de personajes, pudo dar rienda suelta a una de sus pasiones: el automovilismo. En 1991 se reencontró con los personajes de su primera experiencia como dibujante de manga, **Gun Smith Cats**, convertido en serie en la revista Afternoon de la editorial Kodansha. En esta serie, Sonoda contaba las aventuras de dos chicas policía: Laurie Vincent (19 años), propietaria de un verdadero arsenal, y Minnie May (17 años), especialista en explosivos. Ellas dos forman el equipo más inapropiado y a la vez más formidable para luchar contra el crimen que Chicago ha conocido desde los Intocables.

Con este manga, Sonoda consiguió una acertada mezcla de humor y acción poco frecuente en las realizaciones de la historieta japonesa. Una de sus incursiones más divertidas dentro del animé fue la creación de los personajes de **Otaku no Video** (1992), divertida visión del mundo de unos jóvenes otakus que luchan contra la incomprensión del mundo que les rodea. Al año siguiente, apareció una secuela titulada **Otaku no Video 1985**.

Así pues, Kenichi Sonoda se muestra como uno de los artistas más completos dentro del mundo del manga y el animé: de dibujante de manga a diseñador de personajes, pasando por el diseño de mechas. Su pasión por las armas de fuego y los coches combinada con su visión futurista ha sido siempre un elemento común en sus creaciones para Artmic y en su manga **Gun Smith Cats**. Por otro lado, se puede afirmar que la práctica totalidad de sus personajes femeninos tienen su origen en **Gall Force**.

Debido al éxito y reconocimiento obtenidos, Sonoda ha marcado una etapa decisiva. Ha logrado crear un nuevo estilo de diseño que será adoptado por un buen número de autores (un buen ejemplo es **Free Kick** –más conocida como **Supercampeones**–). Este estilo se caracteriza por una plasticidad pocas veces vista en personajes de animación, y cuyo efecto de dinamismo resulta muy apropiado para las líneas argumentales de los OVA's de acción. En el OVA de **Riding Bean** se observa el ejemplo más claro de esta plasticidad.

Kenichi Sonoda es, por tanto, uno de los profesionales que más y mejor ha sabido trasladar al animé la narrativa cinematográfica que se desprende de la mayoría de los mangas.

AÑO 1983

En 1983 se creó el soporte vital para el animé: el primer OVA (Original Video Animation). Serían tantos los que verían la luz en los siguientes años, que el mercado del vídeo estuvo en peligro de saturación. Por fortuna, el OVA acabaría convirtiéndose en el principal vehículo para la difusión del animé.

Ese año también fue testigo de la aparicion en animé de series tan importantes como Captain Tsubasa (**Oliver y Benjy**), Cat's Eye (**Ojos de Gato**) y la proliferación de varias de ellas dedicadas a robots, las cuales seguían la estela dejada por **Macross** el año anterior. En cuanto al manga, lo más destacable fue el inicio de la serie de Hokuto no Ken (**El Puño de La Estrella del Norte**) en el semanario Shonen Jump. Este manga, realizado por Buronson y Tetsuo Hara, causó una gran polémica debido a su extrema violencia, a la vez que supuso uno de los grandes éxitos de la década de los ochenta. Un argumento postapocalíptico y un dibujo muy "realista" lanzaron a la fama a una de las series estrella de Shueisha.

Las películas del año 1983 más importantes fueron **Urusei Yatsura**, basada en la serie del mismo nombre y con dibujos de la popular Rumiko Takahashi. El film **Crusher Joe** de Sunrise, del mismo equipo creativo que **Dirty Pair**, estaba lleno acción y marcaba una línea más avanzada respecto a lo que sería el animé de los siguientes años. El diseño de personajes corrió a cargo de Yoshikazu Yasuhiko, autor de **Venus Wars**.

En 1983 apareció otra de las películas de Doraemon, **El Monstruoso Castillo Marino de Nobita**, y como siempre gozó del favor del público infantil. También fue el año de la película **El Acorazado Espacial Yamato: Capítulo final**. Este film ponía punto y final a la saga del primer Yamato, que contó con los personajes de Reiji Matsumoto.

Como curiosidad cabe destacar la divertida película **Cómo ver el baseball del modo más divertido**, realizada por Takenori Emoto, famoso jugador del equipo japonés de los Tiger's, y un claro ejemplo del éxito de los deportes en Japón. A lo largo del año también se estrenó el film **Golgo 13**, realizado por Tokyo Movie Shinsha. Con él el famoso personaje de Takao Saito creado en 1969 y protagonista de una larga serie de mangas policíacos cobró vida en la pantalla grande.

También apareció el famoso **Barefoot Gen**, la historia de un niño tras el genocidio nuclear de Hiroshima a finales de la Segunda Guerra Mundial. Su estilo es bastante realista y el argumento se basa en el manga de Keiji Nikazawa. Otra película de la serie **Nine** de Mitsuru Adachi (**Touch**, **Hyatari Ryoko**) tomó de nuevo al baseball como protagonista.

series

Otra inolvidable serie comenzó a emitirse este año: **Ai Shite Night**, más conocida como **Bésame Licia**. Gozó de un gran éxito y estaba basada en el manga de Kaoru Tada. **Miyuki** es otra de las obras de Mitsuru Adachi que se convirtió en serie aquel año. Su argumento –en esta ocasión se aleja del deporte– trata sobre un triángulo amoroso. **Shokokihei Votoms** de Nippon Sunrise fue una de las muestras del animé de robots más importante de la historia, llegando a convertirse en todo un clásico que todavía sigue muy vigente hoy día.

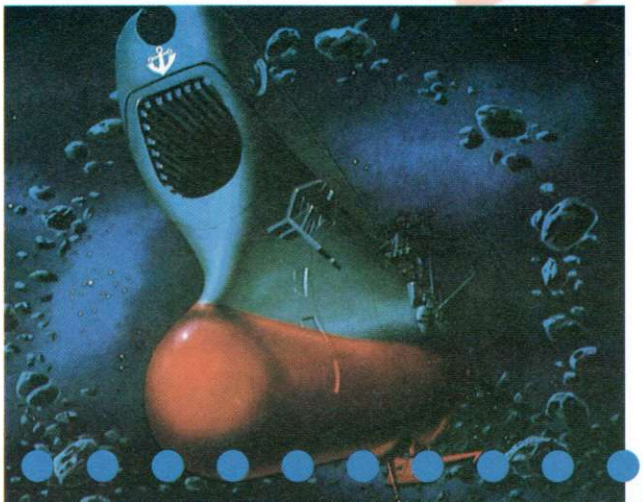
Para el shojo manga, 1983 fue también un buen año, y junto a **Ai Shite Night** apareció la encantadora **Lady Goergie**, que hizo las delicias de las jovencitas. De la misma dibujante de **Candy Candy**, Yumiko Igarashi, esta serie de animé es una de las más encantadoras "soap opera" de todos los tiempos.

Orguss fue otra serie que vio la luz este año; obra de ciencia-ficción sobre robots y fortalezas espaciales muy similar a **Macross**. La creación de los personajes pertenece a Haruhiko Mikimoto, que ya hizo lo propio en la serie antes mencionada. También apareció la serie de fantasía musical **Creamy Mami**, realizada por el Studio Pierrot. El diseño de los personajes corrió a cargo de Akemi Takada, la misma autora que se encargó de los protagonistas de **Kimagure Orange Road**. **Cat's Eye**, una de las primeras obras de Tsukasa Hojo y que consagró a su autor, también conoció la pantalla grande a lo largo de 1983. Es una especie de versión primitiva de **City Hunter** pero desde el punto de vista de los ladrones; en esta saga aparecería por primera vez Ryo Saeba.

Fue 1983 el año de **Alicia en el País de las Maravillas**, de Nippon Animation. En este film trabajó parte del equipo de **La Abeja Maya**.

Mospeada, una de las supuestas partes de **Robotech**, se emitió por TV a lo largo de este ciclo. Nunca fue una continuación, sino una obra independiente. Traducida en algunos lugares como **Robotech III**, esta serie producida por Tatsunoko interrumpió su emisión en el capítulo número 25 a causa de su escaso éxito.

Ya al final de 1983 nos encontramos con lo más importante, la aparición del primer OVA, **Dallos, Remember Bartolomew**, realizado por el Studio Pierrot. Su creación sirvió como plataforma de lanzamiento para el aluvión de producciones en vídeo que vendrían a continuación. El argumento del OVA, de corte futurista, narra la rebelión de la colonia humana en la Luna debido a la represión a la que están sometidos por el gobierno de la Tierra.



diccionario Manga

gall force: Popular serie de OVA's centrada en un cuerpo de élite espacial compuesto por mujeres. El diseño de personajes corrió a cargo de la prestigiosa mano de Kenichi Sonoda.

gamera: Una de las réplicas más afortunadas del fenómeno Godzilla. Gamera es un gigantesco monstruo con forma de tortuga y del que se han realizado también diversas parodias, como lo muestra su incursión en el reparto de algunas series (**Dr. Slump** y **Dragon Ball**).

gamma, el hombre de hierro: Uno de los mangas más auténticos de los últimos años, creado por Yasuhito Yamamoto. Un individuo aparentemente normal se convierte en un "hombre de hierro" en situaciones extremas.

gamoh, hiroshi: Dibujante de manga, conocido principalmente por **Lucky Man**, serie del semanario Shonen Jump.

ganbare! kickers: Serie de animación ambientada en el mundo del fútbol y más conocida por **Supergol**. Creada a mediados de los ochenta por Nagai Noriaki para la revista Koro Koro.

garou densetsu: Juego de lucha de similares características a **Street Fighter** que ha conocido diversas adaptaciones en manga y animé. También conocido como **Fatal Fury**.

gatchaman: Una de las series míticas de los años setenta, habitualmente recordada como **Comando G**.

gegege no kitaro: Animé de humor protagonizado por los fantasmas de los mitos japoneses.

gekiga: Estilo gráfico que define a los mangakas de trazo realista. Ryoichi Ikegami, creador de **Crying Freeman**, es un buen ejemplo.

getter robo: Nueva aproximación de Go Nagai al manga de robots gigantescos. Ha tenido varias versiones, la última de ellas rebautizada como **Venger Robo**.

ghost sweeper mikami: Manga convertido en serie en el Shonen Sunday. Se trata de una especie de cazafantasmas divertido creado por Takashi Shiina.

giant robo: Serie creada por Mitsuseru Yokohama en los años setenta. Recientemente ha sido adaptada a una mini-serie de OVA's que continúan el conflicto entre unos superagentes y una organización criminal.

ginga tetsudo 999: Mítica serie creada por Reiji Matsumoto. Un expreso que surca el espacio tiene como destino un mundo que posee el secreto de la inmortalidad.

ginrei: Uno de los superagentes de la serie **Giant Robo** convertido en protagonista de su propio OVA.

god mazinger: Enésima versión de Go Nagai acerca de su creación más conocida, un semi-dios del legendario Mu.

godzilla: El monstruo más famoso del cine japonés, creado a mediados de los años cincuenta y que supuso el principio del género de los monstruos gigantescos y las series del tipo **Ultraman**, muy popular en Japón.

gon: Manga creado por Masashi Tanaka que narra las aventuras de un pequeño dinosaurio y que no tiene diálogos.

gorila-man: Popular serie de Kodansha que muestra las increíbles peripecias de un hombre con faz simiesca.

goto, takayuki: Habitual colaborador en diversas producciones de OVA's; destacan los diseños de personajes para la serie **Video Girl Ai**.

great mazinger: Serie de animación de los años setenta basada en personajes creados por Go Nagai y en la que aparecía una versión más poderosa que su antecesor.

grey: Creación de Yoshihisa Tagami centrada en un futuro donde las clases sociales están controladas por oscuras manipulaciones del ejército. Sin lugar a dudas, la obra cumbre de este autor.

grupo 27: Movimiento renovador dentro del Shojo Manga que apareció a mediados de los años setenta y que estaba formado en su totalidad por mujeres.

gunbuster: Serie de 6 OVA's que cuentan con los personajes de Haruhiko Mikimoto. La serie narra las aventuras de unas cadetes en una academia espacial.

gundam: El robot más famoso y versionado de la animación japonesa creado en 1978 por el diseñador de personajes Yoshikazu Yasuhiko. Marcó toda una era en la década de la animación, ya que su vida se ha prolongado hasta nuestros días con innumerables versiones para TV, vídeo y cine.

gunhed: Manga creado por Kia Asamiya que mezcla elementos de las series de robots, aventuras y ciencia ficción. Se trata de una adaptación de la película de imagen real del mismo nombre.

gun smith cats: Serie de Kenichi Sonoda realizada para Kodansha. El argumento gira entorno a los casos de dos jóvenes policías expertas en armas y en toda clase de conflictos.

guyver: Manga de ciencia-ficción y horror creado por Yoshiki Takaya y convertido en serie en Shonen Captain. Nos muestra un arma biológica que dota a su portador de increíbles poderes y un exoesqueleto prácticamente indestructible.

MANGA manía

©1995 Europea de Promoción y Fomento, S.A,
Colaboradores: José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-32448-1995
Impresión: Gráficas Estella. Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.